

EV 30662744548 Express Mail Label No.	Dated: 9/11/03
--	----------------

Docket No.: 09868/000M894-USO
(PATENT)

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re Patent Application of: Eiji Aida

Application No.: Not Yet Assigned

Confirmation No.:

Filed: Concurrently Herewith

Art Unit: N/A

For: GAME MACHINE, GAME SYSTEM, AND
GAME PROGRAM

Examiner: Not Yet Assigned

CLAIM FOR PRIORITY AND SUBMISSION OF DOCUMENTS

MS Patent Application
Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

Dear Sir:

Applicant hereby claims priority under 35 U.S.C. 119 based on the following prior foreign application filed in the following foreign country on the date indicated:

<u>Country</u>	<u>Application No.</u>	<u>Date</u>
Japan	2002-364180	December 16, 2002

In support of this claim, a certified copy of the said original foreign application is filed herewith.

Dated: September 11, 2003

Respectfully submitted,

By

Joseph R. Robinson

Registration No.: 33,448

DARBY & DARBY P.C.

P.O. Box 5257

New York, New York 10150-5257

(212) 527-7700

(212) 753-6237 (Fax)

Attorneys/Agents For Applicant

MARIE GILFILLAN 44085

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日 2 0 0 2 年 1 2 月 1 6 日
Date of Application:

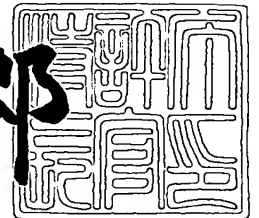
出 願 番 号 特 願 2 0 0 2 - 3 6 4 1 8 0
Application Number:
[ST. 10/C]: [J P 2 0 0 2 - 3 6 4 1 8 0]

出 願 人 コ ナ ミ 株 式 会 社
Applicant(s):

2 0 0 3 年 7 月 8 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

太田信一郎



出証番号 出証特 2 0 0 3 - 3 0 5 4 0 9 3

【書類名】 特許願

【整理番号】 P1721

【提出日】 平成14年12月16日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 9/00

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社
 内

 【氏名】 會田 英司

【特許出願人】

 【識別番号】 000105637

 【氏名又は名称】 コナミ株式会社

【代理人】

 【識別番号】 100114258

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 福地 武雄

【手数料の表示】

 【予納台帳番号】 150914

 【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

 【物件名】 明細書 1

 【物件名】 図面 1

 【物件名】 要約書 1

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 遊技機、遊技システムおよび遊技プログラム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 複数の表示領域を有し、遊技開始にともない前記各表示領域で停止表示状態にあった複数種類のシンボルを種々のシンボルに絶えず変化させて変動表示し、前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止表示する表示部をその構成に含み、前記変動表示と停止表示の繰り返しを通じて、

前記表示部におけるいずれかの表示領域に特定のシンボルが停止表示されるとき、その都度前記特定のシンボルが停止表示された表示領域の前記表示部における位置情報を記録する記録部と、

前記記録された位置情報に基づく前記特定のシンボルの位置履歴が一定の関係を構成しているかどうかを判定する判定部とを備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】 前記位置履歴が前記一定の関係を構成していると、前記判定部が判定した場合にプレイヤーにとって有利となり得る状態を提供することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】 前記表示部の各表示領域と配置関係において一対一に対応する複数の従属表示領域を有する従属表示部を備え、

前記従属表示部は、前記記録された位置情報に基づく前記特定のシンボルの位置履歴を、前記特定のシンボルが停止表示された表示領域に対応する前記従属表示領域に表示することを特徴とする請求項 1 または請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】 前記各従属表示領域は、多角形状に構成され、

前記特定のシンボルの位置履歴が表示された複数の従属表示領域が、前記多角形状における辺を介して相互に隣接した場合にプレイヤーにとって有利となり得る状態を提供することを特徴とする請求項 3 記載の遊技機。

【請求項 5】 前記各表示領域は、多角形状に構成され、

前記表示部において少なくとも一種類のシンボルを停止表示した複数の表示領域が、前記多角形状における辺を介して相互に隣接した場合にプレイヤーにとって有利となり得る状態を提供することを特徴とする請求項 1 から請求項 4 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 6】 請求項 1 から請求項 5 のいずれかに記載の複数の遊技機と、
前記各遊技機における表示部の各表示領域と配置関係において一対一に対応する複数の共有表示領域を有し、前記各遊技機において前記記録された位置情報に基づく前記特定のシンボルの位置履歴を、前記特定のシンボルが停止表示された表示領域に対応する前記共有表示領域に表示する共有表示部とを備え、

前記各遊技機および共有表示部がネットワーク通信により接続されたことを特徴とする遊技システム。

【請求項 7】 前記特定のシンボルの位置履歴が表示された少なくとも一つの共有表示領域が、特定の配列ライン上に位置した場合にプレイヤーにとって有利となり得る状態を提供することを特徴とする請求項 6 記載の遊技システム。

【請求項 8】 前記表示部における各表示領域および前記共有表示部における各共有表示領域は、多角形状に構成され、

前記特定のシンボルの位置履歴が表示された所定数の共有表示領域が、前記多角形状における辺を介して相互に隣接した場合にプレイヤーにとって有利となり得る状態を提供することを特徴とする請求項 6 記載の遊技システム。

【請求項 9】 複数の表示領域を有し、遊技開始にともない前記各表示領域で停止表示状態にあった複数種類のシンボルを種々のシンボルに絶えず変化させて変動表示し、前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止表示する表示部をその構成に含む遊技機を制御するための遊技プログラムであって、

該遊技プログラムをロードされたコンピュータが、

遊技開始条件の成立にともない前記表示部の前記各表示領域で停止表示状態にあった前記複数種類のシンボルを種々のシンボルに絶えず変化させて表示する変動表示処理、

該変動表示状態にあるシンボルを前記各表示領域で再び停止する停止表示処理

、
前記変動表示と停止表示の繰り返しを通じて、

前記表示部におけるいずれかの表示領域に特定のシンボルが停止表示されるとき、その都度前記特定のシンボルが停止表示された表示領域の前記表示部における位置情報を記録する情報記録処理、

該記録された位置情報に基づく前記特定のシンボルの位置履歴が一定の関係を構成しているかどうかを判定する判定処理、
を含む一連の処理を実行すべくコンピュータ読取り可能に構成されたことを特徴とする遊技プログラム。

【請求項 1 0】 前記記録された位置情報に基づく前記特定のシンボルの位置履歴を、前記表示部と異なる位置に設けられた従属表示部の、前記各表示領域と配置関係において一対一に対応する複数の従属表示領域に表示する従属表示処理を、前記コンピュータがさらに実行すべく構成されたことを特徴とする請求項 9 記載の遊技プログラム。

【発明の詳細な説明】

【 0 0 0 1 】

【発明の属する技術分野】

本発明は、特定のシンボルが停止表示された表示領域の位置情報を記録し、記録された位置情報に基づく前記特定のシンボルの位置履歴が一定の関係を構成しているかどうかを判定することを特徴とする遊技機、遊技システムおよび遊技プログラムに関する。

【 0 0 0 2 】

【従来の技術】

従来から、メインスクリーンの他にサブスクリーンを有する遊技機が知られている。サブスクリーンでは、メインスクリーンで行なわれる遊技とは別に、メインスクリーンにおける遊技結果に基づいてボーナス遊技等が行なわれる。このような遊技機では、サブスクリーンで行われるボーナス遊技等とメインスクリーンで行なわれる遊技が関連付けられている。

【 0 0 0 3 】

【特許技術文献】

米国特許第 5, 3 9 3, 0 5 7 号公報

【 0 0 0 4 】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、このような遊技機ではメインスクリーン上でのトランプの組み

合わせによってサブスクリーンのスロットが回転するという程度の関連付けはされていても、細かい関連付けはなされていない。このため、メインスクリーンとサブスクリーンを同時に使用する利点も活かされておらず、二つのスクリーンを使うことにより遊技性が十分に高くなっているとはいえない。一方、メインスクリーンの表示履歴をサブスクリーンに記録するような遊技機は知られていなかった。そのようなゲーム機により、遊技性を見出すことが可能である。また、一つの遊技機における二つの遊技について相乗的に遊技性を高めプレイヤーの興味を掻き立てるような遊技機が望まれている。

【0005】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、メインスクリーンの表示履歴をサブスクリーンにおいて利用することによって、プレイヤーの興味を掻き立て、さらにプレイヤーの期待感を高めることができる遊技機、遊技システムおよび遊技プログラムを提供することを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】

上記の目的を達成するため、本発明の遊技機は、複数の表示領域を有し、遊技開始にともない前記各表示領域で停止表示状態にあった複数種類のシンボルを種々のシンボルに絶えず変化させて変動表示し、前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止表示する表示部をその構成に含み、前記変動表示と停止表示の繰り返しを通じて、前記表示部におけるいずれかの表示領域に特定のシンボルが停止表示されるとき、その都度前記特定のシンボルが停止表示された表示領域の前記表示部における位置情報を記録する記録部と、前記記録された位置情報に基づく前記特定のシンボルの位置履歴が一定の関係を構成しているかどうかを判定する判定部とを備えるシンボルの変動表示と停止表示の繰り返しを通じて、特定のシンボルが停止表示された表示領域の位置情報を記録する記録部と、記録された位置情報に基づく前記特定のシンボルの位置履歴が一定の関係を構成しているかどうかを判定する判定部とを備えることを特徴としている。

【0007】

このように、本発明では、特定のシンボルが停止表示された場合、その特定の

シンボルが停止表示された表示領域の位置情報が記録される。この位置情報の記録は、シンボルの変動表示と停止表示の繰り返しを通じて累積される。そして、記録された位置情報に基づいて累積される特定のシンボルの位置履歴が一定の関係を構成しているかどうか判断される。すなわち、直接的なシンボルの変動表示および停止表示によって決まる位置情報から入賞が成立する遊技と、一連のシンボルの変動表示と停止表示の繰り返しを通じて、累積される特定のシンボルの停止表示の位置履歴から入賞が成立する遊技の二つの相互に関連付けられた遊技が成立する。

【0008】

これにより、プレイヤーは、シンボルが変動表示された後停止表示されるまでの一回の遊技によって成立する直接的な入賞だけでなく、一連の遊技において記録される特定のシンボルが停止表示された位置履歴に基づいて成立する入賞についても、興味をもつことになる。さらにプレイヤーは、相乗的に一回ごとのシンボルの変動表示から停止表示までの遊技についても、興味が掻き立てられることになる。例えば、次の停止表示の際に特定のシンボルが一定の表示領域に停止表示されるとその位置履歴に基づく入賞が成立する場合には、その表示領域に注目し、そこに特定のシンボルが停止表示されることに期待感を抱く。これにより、それぞれの遊技について相乗的に遊技性を高め、さらにプレイヤーの興味が掻き立てることができる。

【0009】

また、本発明は、前記位置履歴が一定の関係を構成していると判定された場合にプレイヤーにとって有利となり得る状態を提供することを特徴としている。

【0010】

このように、本発明では特定のシンボルの位置履歴が一定の関係を構成していると判定された場合にプレイヤーにとって有利となり得る状態を提供する。例えば、特定のシンボルの位置履歴が特定の配列をなしている場合に、その配列に応じ、配当値を変動させることができる。これにより、この位置履歴に基づく遊技がプレイヤーにとって、大きな価値を有するようになり、この位置履歴に基づく遊技についてのプレイヤーの興味が掻き立たせ、その期待感を高めることができ

る。

【0 0 1 1】

また、本発明は、表示部（メインスクリーン）の各表示領域と配置関係において一対一に対応する複数の従属表示領域を有する従属表示部（サブスクリーン）を備え、記録された位置情報に基づく特定のシンボルの位置履歴を、特定のシンボルが停止表示された表示領域に対応する従属表示領域に表示することを特徴としている。

【0 0 1 2】

このように、本発明の遊技機には、表示部の各表示領域と配置関係において一対一に対応する複数の従属表示領域を有する従属表示部が備えられている。その従属表示領域には、特定のシンボルの位置履歴は、特定のシンボルが停止表示された表示領域の表示に対応して表示される。

【0 0 1 3】

これにより、特定のシンボルの位置履歴が明確に表示され、プレイヤーは、表示部に表示されてきた特定のシンボルの位置履歴を常時把握することができ、遊技の状態を容易に理解できる。また、例えば、次の停止表示の際に特定のシンボルが一定の表示領域に停止表示されるとその位置履歴に基づく入賞が成立する場合には、その表示領域に注目しやすくなり、そこに特定のシンボルが停止表示されることに期待感を抱きやすくなる。このように、従属表示部の表示によりプレイヤーの興味をさらに掻き立てることができる。

【0 0 1 4】

また、本発明の遊技機は、前記各従属表示領域は、多角形状に構成され、前記特定のシンボルの位置履歴が表示された複数の従属表示領域が、多角形状における辺を介して相互に隣接した場合にプレイヤーにとって有利となり得る状態を提供することを特徴としている。

【0 0 1 5】

このように、各従属表示領域は多角形状に構成され、従属表示部が規則的に多角形状の領域の集合として区画される。これにより、六角形なら 6 方向、四角形なら 4 方向など、特定のシンボルの位置履歴の隣接の形態を多様化することがで

き、プレイヤーはさらに興味を掻き立てられる。また、プレイヤーは特定のシンボルの位置履歴が表示された従属表示領域の配列を認識しやすくなり、特定のシンボルの位置履歴に基づく遊技に対する興味がさらに掻き立てられる。

【0016】

また、本発明では、従属表示領域が多角形状における辺を介して相互に隣接した場合に入賞ラインが成立したとして、プレイヤーにとって有利となり得る状態を提供する。これにより、プレイヤーは、離散的に従属表示領域が一定の関係を構成した場合にくらべ、プレイヤーにとって有利となり得る状態が提供される構成を認識しやすくなる。その結果、特定のシンボルの位置履歴に基づいて入賞する本遊技に対する興味がさらに掻き立てられる。

【0017】

また、本発明の遊技機は、前記各表示領域は、多角形状に構成され、前記表示部において少なくとも一種類のシンボルを停止表示した複数の表示領域が、前記多角形状における辺を介して相互に隣接した場合にプレイヤーにとって有利となり得る状態を提供することを特徴としている。

【0018】

このように、各表示領域は多角形状に構成され、表示部が規則的に多角形状の領域の集合として区画される。これにより、表示部において直接的に行なわれる遊技についても、少なくとも一種類のシンボルの位置の隣接の形態を多様化することができ、プレイヤーはさらに興味を掻き立てられる。また、プレイヤーは少なくとも一種類のシンボルを停止表示した複数の表示領域の配列を認識しやすくなり、シンボルの位置に基づいて入賞する遊技に対する興味がさらに掻き立てられる。また、本発明では、表示領域が多角形状における辺を介して相互に隣接した場合に入賞ラインが成立したとして、プレイヤーにとって有利となり得る状態を提供する。これにより、プレイヤーは、離散的に表示領域が一定の関係に構成した場合にプレイヤーにとって有利となり得る状態を提供する場合にくらべ、プレイヤーにとって有利となり得る状態が提供される構成を認識しやすくなり、特定のシンボルの位置履歴に基づく本遊技に対する興味がさらに掻き立てられる。

【0019】

また、本発明の遊技システムは、複数の遊技機と、各遊技機における表示部の各表示領域と配置関係において一対一に対応する複数の共有表示領域を有し、各遊技機において記録された前記特定のシンボルの位置履歴を、前記特定のシンボルが停止表示された表示領域に対応する共有表示領域に表示する共有表示部を備え、各遊技機および共有表示部がネットワーク通信により接続されたことを特徴としている。

【0020】

このように、本発明の遊技システムは、各遊技機および共有表示部がネットワーク通信により接続されている。これにより、各遊技機はデータを共有することができ、遊技に多様な機能を付与することができる。例えば、すでに共有表示部に表示された特定のシンボルの位置履歴の累積分が保留され、その後、一つの遊技機のフィーチャー遊技（一般的に通常の遊技状態と異なる、たとえばプレイヤー側の勝率が上がった、高配当になったりする遊戯を指す。ボーナス遊技とも言う。）において、共有表示部で特定のシンボルの位置履歴が一定の関係を構成した場合に、ジャックポットが成立し、配当を払い出す機能を遊技に付与することも可能となる。そして、この位置履歴に基づく遊技にプレイヤーの興味をさらに掻き立たせ、期待感を高めることができる。また、共有表示部は各遊技機における表示部の各表示領域と配置関係において一対一に対応する複数の共有表示領域を有し、各遊技機において記録された特定のシンボルの位置履歴を、特定のシンボルが停止表示された表示領域に対応する共有表示領域に表示する。これにより、各遊技機において遊技する各プレイヤーは、累積した特定のシンボルの位置履歴を共有表示部を通じ把握することができるため、プレイヤーの次のフィーチャー遊技への期待感を高めることができる。

【0021】

また、本発明の遊技システムは、特定のシンボルの位置履歴が表示された少なくとも一つの共有表示領域が、特定の配列ライン上に位置した場合にプレイヤーにとって有利となり得る状態を提供することを特徴としている。

【0022】

上記のように、多様な機能を付与することが可能なネットワークを利用したシ

システムにおいて、特定のシンボルの位置履歴が表示された少なくとも一つの共有表示領域が、特定の配列ライン上に位置した場合に、プレイヤーにとって有利となり得る状態を提供する。これにより、本遊技がプレイヤーにとって、大きな価値を有するようになり、本遊技へのプレイヤーの興味をさらに掻き立たせ、その期待感を高めることができる。

【 0 0 2 3 】

また、本発明の遊技システムは、表示部における各表示領域および共有表示部における各共有表示領域は、多角形状に構成され、特定のシンボルの位置履歴が表示された所定数の共有表示領域が、多角形状における辺を介して相互に隣接した場合にプレイヤーにとって有利となり得る状態を提供することを特徴としている。

【 0 0 2 4 】

上記のように、多様な機能を付与することが可能なネットワークを利用したシステムにおいて、各表示領域および共有表示領域は多角形状に構成され、共有表示部は規則的に多角形状の領域の集合として区画される。これにより、プレイヤーは特定のシンボルの位置履歴が表示された共有表示領域の配列を認識しやすくなり、特定のシンボルの位置履歴に基づく遊技に対する興味がさらに掻き立てられる。また、本発明では、従属表示領域が多角形状における辺を介して相互に隣接した場合に入賞ラインが成立したとして、プレイヤーにとって有利となり得る状態を提供する。これにより、プレイヤーは、プレイヤーにとって有利となり得る状態が提供される構成を認識しやすくなり、本遊技に対する興味がさらに掻き立てられる。

【 0 0 2 5 】

また、本発明の遊技プログラムは、複数の表示領域を有し、遊技開始にともない前記各表示領域で停止表示状態にあった複数種類のシンボルを種々のシンボルに絶えず変化させて変動表示し、前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止表示する表示部をその構成に含む遊技機を制御するための遊技プログラムであって、該遊技プログラムをロードされたコンピュータが、遊技開始条件の成立にともない前記表示部の前記各表示領域で停止表示状態にあった前記複

数種類のシンボルを種々のシンボルに絶えず変化させて表示する変動表示処理、該変動表示状態にあるシンボルを前記各表示領域で再び停止する停止表示処理、前記変動表示と停止表示の繰り返しを通じて、前記表示部におけるいずれかの表示領域に特定のシンボルが停止表示されるとき、その都度前記特定のシンボルが停止表示された表示領域の前記表示部における位置情報を記録する情報記録処理、該記録された位置情報に基づく前記特定のシンボルの位置履歴が一定の関係を構成しているかどうかを判定する判定処理、を含む一連の処理を実行すべくコンピュータ読取り可能に構成されたことを特徴としている。

【0026】

上記のように、特定のシンボルが停止表示された場合、その特定のシンボルが停止表示された表示領域の位置情報が記録される。この位置情報の記録は、シンボルの変動表示と停止表示の繰り返しを通じて累積される。そして、記録された位置情報に基づいて累積される特定のシンボルの位置履歴が一定の関係を構成しているかどうか判断される。すなわち、直接的なシンボルの変動表示および停止表示によって決まる位置情報から入賞が成立する遊技と、一連のシンボルの変動表示と停止表示の繰り返しを通じて、蓄積される特定のシンボルの位置履歴から入賞が成立する遊技の二つの相互に関連付けられた遊技が成立する。

【0027】

これにより、プレイヤーは、シンボルが変動表示され後停止表示される一回の動作によって成立する直接的な入賞だけでなく、一連の動作において記録される特定のシンボルの位置履歴に基づいて成立する入賞についても、興味をもつことになる。さらにプレイヤーは、相乗的に一回ごとのシンボルの変動表示と停止表示の動作についても、興味が掻き立てられることになる。例えば、次の停止表示の際に特定のシンボルが一定の表示領域に停止表示されるとその位置履歴に基づく入賞が成立する場合には、その表示領域に注目し、そこに特定のシンボルが停止表示されることに期待感を抱く。これにより、それぞれの遊技について相乗的に遊技性を高め、さらにプレイヤーの興味が掻き立てることができる。

【0028】

また、本発明の遊技プログラムは、前記記録された位置情報に基づく前記特定

のシンボルの位置履歴を、前記表示部と異なる位置に設けられた従属表示部の、前記各表示領域と配置関係において一対一に対応する複数の従属表示領域に表示する従属表示処理を、前記コンピュータがさらに実行すべく構成されたことを特徴としている。

【0029】

上記のように、表示部の各表示領域と配置関係において一対一に対応する複数の従属表示領域を有する従属表示部が備えられた遊技機では、その従属表示領域には、記録された位置情報に基づく特定のシンボルの位置履歴は、特定のシンボルが停止表示された表示領域の表示に対応して表示される。

【0030】

本プログラムにより、特定のシンボルの位置履歴が明確に表示され、プレイヤーは、表示部に表示されてきた特定のシンボルの位置履歴を常時把握することができ、遊技の状態を容易に理解できる。また、例えば、次の停止表示の際に特定のシンボルが一定の表示領域に停止表示されるとその位置履歴に基づく入賞が成立する場合には、その表示領域に注目しやすくなり、そこに特定のシンボルが停止表示されることに期待感を抱きやすくなる。このように、従属表示部の表示によりプレイヤーの興味をさらに掻き立てることができる。

【0031】

【発明の実施の形態】

（実施の形態1）

以下、実施の形態1に係る遊技機について説明する。実施の形態1に係る遊技機は、トリガーシンボルが表示部であるメインスクリーンの表示領域に停止表示された場合に、フィーチャー遊技に遊技機の動作の状態が移行する。そして、そのフィーチャー遊技の中でシンボルの変動表示と停止表示の繰り返しを通じて、表示部において特定のシンボルが停止表示された表示領域の位置情報が記録され、記録された位置情報に基づいて形成される特定のシンボルの位置履歴が、一定の関係を構成しているかどうか判断される。その位置履歴は、サブスクリーンとしての従属表示部に表示され、位置履歴が一定の関係を構成している場合には、プレイヤーにとって有利となり得る状態を提供する。

【0032】

ここで、トリガーシンボルとは、通常の遊技から、フィーチャー遊技に遊技機の動作の状態を移行する機能を有し、例えば、図8に示すように、表示領域62、63および64において描かれた白点線で囲まれ、「目」が描かれたシンボル80をトリガーシンボルとする。フィーチャー遊技とは、実施の形態1では、通常の遊技とは異なる状態において行なわれ、シンボルの変動表示と停止表示の繰り返しで特定のシンボルの位置履歴により入賞が成立する一連の遊技のことを指している。特定のシンボルとは、ボーナスシンボルとして機能し、例えば、図9に示すように、表示領域62、63および64において描かれた「ダイヤモンド」が描かれたシンボル81を特定のシンボルとする。

【0033】

実施の形態1では、図8および図9に示すように、スクリーン表示60をメインスクリーンにおける表示とする。また、図10および図11に示すように、スクリーン表示61をサブスクリーンにおける表示とする。各表示領域および従属表示領域は、多角形状に構成されている。実施の形態1では、図8～図11に示すように、六角形の形状に構成されている。サブスクリーンにおける従属表示領域は、メインスクリーンにおける表示領域と一対一に対応して配置されている。

【0034】

通常の遊技およびフィーチャー遊技においては、シンボルが変動表示された後、停止表示され、ダイヤモンドのシンボルが停止表示されたかが判定される。ここで、ダイヤモンドのシンボル81を含む複数種類のシンボルを変動表示する一方、内部抽選の結果に基づいて、変動表示しているシンボルを停止するように構成することもできる。このように、ダイヤモンドのシンボルを含む複数種類のシンボルを変動表示し、内部抽選の結果に基づいて、変動表示しているシンボルを停止表示することによって、物理的なリール、およびビデオリールを有する遊技機に対して本発明を適用することができる。これにより、どのようなシンボルが停止表示されるかについて、プレイヤーの期待感を高めることができると共に、一定の関係を構成するような表示領域の位置にダイヤモンドのシンボルが停止表示されるかについて、プレイヤーの興味を掻き立てることが可能となる。

【0035】

また、本発明は、シンボルを表示することができるすべての装置（ゲームを行う装置）に適用可能である。ここでは、表示部における表示領域で、複数種類のシンボルを列方向（行方向であってもよい）に変動表示する一方、内部抽選の結果に基づいて、変動表示しているシンボルを停止表示することができる遊技機を例にとって説明する。シンボルを変動表示する部分には、機械的な回胴（リール）を用いてもよいし、液晶画面等に画像としてシンボルを変動表示するビデオリールを用いてもよい。また、パチンコホールに導入されているスロットマシンのように、プレイヤーが自らの意思でストップボタンを操作して各回胴（リール）の停止タイミングおよび停止順序を決めることができる遊技機だけでなく、カジノに導入されている遊技機のように、プレイヤーの意志とは関係なく各リールが自動的に順次停止する遊技機にも適用可能である。また、従属表示部の従属表示領域において、表示領域のダイヤモンドのシンボルの停止表示に一对一に対応する位置履歴を表示する場合にも、液晶画面等のビデオ画面に表示してもよいし、シンボルが飛び出す等の物理的な変化により表示してもよい。また、実施の形態1では、賭数付与体として、メダルを例にとって説明するが、本発明は、これに限定する趣旨ではなく、パチンコ玉その他の遊技価値を与え得るすべての媒体が該当する。

【0036】

図1において、遊技機1は、筐体2と、この筐体2の前面に開閉自在に取り付けられる前面下部パネル3aと前面上部パネル3bから構成される。前面下部パネル3aの背後には、液晶パネルまたはCRT（Cathode-Ray Tube）により構成され、例えば5列にシンボルを表示するメインスクリーン7が設けられている。また、前面上部パネル3bの背後には、液晶パネルまたはCRTにより構成され、例えば5列にシンボルを表示するサブスクリーン8が設けられている。実施の形態1では、ビデオリール方式を採っており、プログラムを実行させることによって、メインスクリーン7には5列のリールが表示される。

【0037】

すなわち、図8および図9に示すように、メインスクリーン7は、列方向（遊

技機の上下方向) にシンボルを変動表示および停止表示させるリールを5つ有している。具体的には、第1リール91、第2リール92、第3リール93、第4リール94、そして第5リール95である。各リールによって種々のシンボルを変動表示または停止表示することが可能である。

【0038】

メインスクリーン7は、白点線に囲まれた「目」が描かれたトリガーシンボル、「ダイヤモンド」の描かれた特定のシンボルおよびその他の各種のシンボルを表示する。そして、上記のように、複数種類のシンボルを列方向に変動表示する一方、内部抽選の結果に基づいて、変動表示しているシンボルを停止表示する。

【0039】

また、メインスクリーン7は、メダル投入枚数（またはBETされたクレジット数）に応じて有効化された入賞ラインの表示、入賞の表示などのゲームに関する表示を行う。また、メインスクリーン7は、図示しないメダル貯留装置に貯留されているメダルの枚数、ボーナス賞の入賞の際に入賞回数や残り回数など、メダル払い出し枚数などを表示する。

【0040】

サブスクリーン8には、図10および図11に示すように、メインスクリーン7と同数のリールが表示され、各表示領域にはダイヤモンドのシンボル81または空白のみが表示される。通常の遊技中では、サブスクリーン8は前回のフィーチャー遊技の結果が表示され、待ち状態を維持する。フィーチャー遊技に入賞した場合には、サブスクリーン8にはメインスクリーン7に表示されたダイヤモンドのシンボルが、サブスクリーン8において対応する位置にある表示領域に表示される。なお、サブスクリーン8は、メインスクリーン7でダイヤモンドが表示された領域に対応する領域にダイヤモンドを静止画として表示する。

【0041】

なお、実施の形態1では、サブスクリーンとしてのセカンドスクリーンまで設けられているが、サブスクリーンとして、ダイヤモンドの他に複数の種類のシンボルを設けて特定のシンボルの種類に応じさらに第3、第4のスクリーンを設けてもよい。これにより、フィーチャー遊技において多様な入賞が成立しうること

になり、プレイヤーの興味をさらに高めることができる。また、スクリーンを一つにして、表示領域でメインスクリーンに対応する表示領域と、サブスクリーンに対応する表示領域に分けてもよい。

【0042】

また、筐体 2 の前面にはメダル投入口 1 0 と、紙幣投入口 1 0 a とが設けられている。コントロールパネル 1 3 は、メインスクリーン 7 の変動表示を開始させる入力を行うスタートボタン、通常の遊技で入賞したとき、ダブルアップ遊技へ移行するためのダブルアップボタン、入賞ラインを設定する各設定ボタン、貯留されているメダルの精算を行う精算ボタン、図示しないメダル貯留装置に貯留（クレジット）されているメダルを所定の枚数だけ使用する貯留メダル投入ボタン、図示しないメダル貯留装置に貯留されているメダルを最大規定枚数使用するための貯留メダル投入ボタンからなる。

【0043】

この遊技機 1 によるゲームは、プレイヤーが B E T 操作によって有効な入賞ラインを特定することによって開始される。ただし、実施の形態 1 では、プレイヤーが特定した入賞ラインにかかわらず、特定のシンボルの配列によって入賞することもある。B E T 操作は、メダル投入口 1 0 もしくは紙幣投入口 1 0 a にメダルを投入するか、または貯留メダル投入ボタンによって貯留しているメダルを B E T することによって行われる。また、これらの B E T 操作を併用することによっても B E T は可能となっている。

【0044】

プレイヤーによる B E T 操作によって入賞ラインが特定され、スタートボタンが入力されると、メインスクリーン 7 がシンボルを変動表示させる。そして、予め定められた時間が経過すると、メインスクリーン 7 は、順次変動表示しているシンボルを停止表示する。停止順序は、例えば、メインスクリーン 7 に向かって左から順に停止する。停止の際には、例えば、0. 5 秒の時間間隔をもって停止する。

【0045】

実施の形態 1 では、トリガーシンボル 8 0 がいずれかの表示領域に停止表示さ

れることにより、通常の遊技から、フィーチャー遊技に遊技の状態が移行する。この停止時にいずれかの表示領域にトリガーシンボル 80 が表示されると、そのシンボルの数に応じた回数のフィーチャー遊技の入賞が得られる。例えば、実施の形態 1 では、3 つのトリガーシンボル 80 が、メインスクリーン 7 における 3 つの表示領域 62、63 および 64 に表示されたときに 3 回の変動表示と停止表示の繰り返しにより構成されるフィーチャー遊技に入賞させる。その場合、フィーチャー遊技中の上記ダイヤモンドのシンボル 81 が停止表示された表示領域の位置情報が記録され、その位置履歴がサブスクリーン 8 に表示される。そして、フィーチャー遊技における入賞が判定される。このように、入賞ラインに関わらず、所定のシンボルの出現に基づきフィーチャー遊技の入賞が判断される場合には、予め入賞ラインが一定のものに設定される場合に比べ、入賞成立の自由度を高め、さらにプレイヤーの期待感を高めることができる。

【0046】

また、前面パネル 3 の下方には、メダル払い出し口 15 とメダル受皿 16 とが設けられている。また、前面上部パネル 3b には、ボーナスゲーム表示器 18 が設けられている。ボーナスゲーム表示器 18 は、プレイヤーに高い遊技価値を付与するボーナス賞の入賞または入賞、ゲームの演出、エラー発生時を表示する。なお、ボーナス賞に入賞すると、例えば、勝率が 1/3 になるような、プレイヤーに有利なゲーム展開となる。また、ラベル 28 には、遊技の配当率、遊技機 1 の形式やメーカー名などが記載される。

【0047】

図 2 は、実施の形態 1 に係る遊技機の電氣的構成を示す図である。図 2 に示すように、遊技機 1 は、電氣的にメイン基板 A とサブ基板 B とから構成される。メイン基板 A において、CPU 30 は、ROM 31 および RAM 32 を備え、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行う。ROM 31 には、遊技機 1 の動作を制御する制御プログラムの他、賞群の事前決定（内部抽選）を行うために使用する賞群抽選テーブルなどが格納されている。これらの CPU 30、ROM 31 および RAM 32 は、判定部を構成する。

【0048】

また、CPU30には、基準クロックパルスを発生するクロック発生回路33と、一定の乱数を発生させる乱数発生回路34とが接続されている。CPU30から送出される制御信号は、出力ポート35を介して、メダルの払い出しを行うメダル払い出し装置36と、メインスクリーン7およびサブスクリーン8を制御する表示部制御回路37とに出力される。メインスクリーン7および表示部制御回路37は、表示部を構成し、サブスクリーン8および表示部制御回路37は、従属表示部を構成する。

【0049】

また、メダルの適否を判別するメダル判別装置38、払い出すメダル数をカウントする払い出しメダルカウンタ40、およびリールの回転を開始させるスタートボタン41から出力された信号は、入力ポート43を介してCPU30に入力される。CPU30から出力される信号は、サブ基板Bへの信号送出タイミングを制御する送出タイミング制御回路45からの制御を受けて、データ送出回路46を介してサブ基板Bへ出力される。

【0050】

サブ基板Bでは、データ送出回路46から出力された信号はデータ入力回路47に入力される。データ入力回路47に入力された信号は、CPU48で処理される。CPU48には、基準クロックパルスを発生するクロック発生回路49と、各種プログラムおよび画像データが記録されたROM50と、RAM51とが接続されている。画像に関するデータは、CPU48から画像処理等を行う表示回路52を介して液晶表示器53に出力される。液晶表示器53では、文字、静止画、動画等が表示される。また、音声に関するデータは、CPU48から音声処理等を行うサウンドLSI54を介してアンプ回路56に出力される。サウンドLSI54は、音声ROM55から必要な音声データを抽出して音声データの処理を行う。アンプ回路56で増幅等の処理を受けた音声データは、音声の調整を行う音声調整回路57を介してスピーカ58に出力される。

【0051】

次に、以上のように構成された実施の形態1に係る遊技機の動作について説明する。図3～図7は、実施の形態1に係る遊技機の特徴的な動作を示すフローチ

ャートである。また、図8および図9は、メインスクリーン7における表示例、図10および図11はサブスクリーン8における表示例を示す図である。

【0052】

まず、図3において遊技機はアイドル状態にあり（ステップS1）、メダルの投入により、遊技アイドル状態に移行する（ステップS2）。この状態から、プレイヤーは通常のゲーム開始操作を行う（ステップS3）。ここでは、上記のように、プレイヤーはBET操作によって入賞ラインを特定し、スタートボタンを入力する。

【0053】

次に、第1から第5リールの回転が開始され（ステップS4）、それぞれの回転が順次停止される（ステップS5）。ここでは、第1リールから第5リールへ向けて所定の時間間隔をもって順次停止することとする。時間間隔は、例えば、0.5秒とすることができる。この結果、遊技結果が表示される。

【0054】

次に、まず入賞の有無の判定を行う（ステップS6）。入賞が無かったときは、残りクレジットの有無を判定する（ステップS7）。残りクレジットがあったときは遊技アイドル状態へリターンし（ステップS2）、無かったときは遊技アイドル状態へ移行する（ステップS8）。一方、ステップS6において入賞があったときは、通常ゲームの入賞判定を行う（ステップS9）。入賞していなかった場合は、図4に示すステップS11へ移行し、入賞していた場合には通常入賞の配当を行う（ステップS10）。例えば、少なくとも一種類のシンボルを停止表示した複数の表示領域が、多角形状における辺を介して相互に隣接した場合に配当を行う。

【0055】

次に、図4においてフィーチャー入賞の判定を行う（ステップS11）。実施の形態1では、図8に示すように、トリガーシンボル80が表示部のいずれかの表示領域に停止表示した場合に、フィーチャー入賞が成立する。フィーチャー入賞が成立した場合には、停止表示されたトリガーシンボル80の個数によって、所定の回数のフィーチャー遊技を行う。例えば、停止表示されたトリガーシンボ

ルが3個なら10回、4個なら15回、5個なら25回のフィーチャー遊技を行うこととしてもよい。このような設定において、実施の形態1では、図8に示すように、3つの表示領域62、63および64にトリガーシンボルを停止表示した場合、フィーチャー入賞が成立し、10回のフィーチャー遊技を行うことになる。なお、フィーチャー遊技の回数は、上記のようなトリガーシンボルの個数ではなく、通常の遊技でプレイヤーが賭けたメダル枚数、設定した入賞ライン等により、決定してもよい。このような設定により、プレイヤーのフィーチャー遊技に対する興味をさらに掻き立てることができる。

【0056】

フィーチャー入賞していれば、図5に示すように、フィーチャー遊技の待機状態へ移行する（ステップS12）。この待機状態に移行する際、前回の遊技結果の履歴を消去する。この待機状態では、フィーチャースタートボタン以外の入力を受け付けない。ここで、プレイヤーがスタートボタンを入力すると（ステップS13）、遊技機1は、フィーチャー遊技を開始し、フィーチャー遊技開始フェイズに移行する（ステップS14）。このフィーチャー遊技開始フェイズでは、再びトリガーシンボルが停止表示されないために、リール上のトリガーシンボルをすべてダイヤモンドのシンボルに置き換えて当選の処理を行う。残りのフィーチャー遊技の回数はスクリーン上に表示する。また、サブスクリーンでは、ダイヤモンドのシンボル以外は空白として、メインスクリーンの複製リールを表示する。そして、メインスクリーン7の上でリールが回転しシンボルを変動表示するとともに、サブスクリーン8の上でもメインスクリーン7の動作を複製したリールの回転を表示する（ステップS15）。そして、リールが停止し、両スクリーン上でシンボルを停止表示し、フィーチャー遊技の結果を表示する（ステップS16）。

【0057】

次に、通常入賞の有無が判定され（ステップS17）、通常入賞が無かった場合は、ステップS19へ移行し、通常入賞があった場合には、通常入賞の配当がなされる（ステップS18）。例えば、少なくとも一種類のシンボルを停止表示した複数の表示領域が、多角形状における辺を介して相互に隣接した場合に配当

を行う。

【0058】

これにより、表示部において直接的に行なわれる遊技についても、少なくとも一種類のシンボルの位置の隣接の形態を多様化することができ、プレイヤーはさらに興味を掻き立てられる。また、プレイヤーは少なくとも一種類のシンボルを停止表示した複数の表示領域の配列を認識しやすくなり、シンボルの位置に基づいて入賞する遊技に対する興味がさらに掻き立てられる。

【0059】

次に、ボーナスシンボルとしてのダイヤモンドのシンボル 81 が停止表示されたかについて、判定する（ステップ S19）。なお、特定のシンボルは「ダイヤモンド」が描かれたシンボルを用いたが、外観が異なる複数種類の特定のシンボルを用いてもよい。これにより、プレイヤーを飽きさせることなく、その興味がさらに掻き立てることができる。

【0060】

ボーナスシンボルとしてのダイヤモンドのシンボル 81 が出現しなかった場合は、図 6 に示すステップ S21 へ移行し、一方、ダイヤモンドのシンボル 81 を停止表示した場合には、停止表示されたダイヤモンドのシンボル 81 をサブスクリーン 8 においても対応する位置の従属表示領域に記録し表示する（ステップ S20）。一連のフィーチャー遊技中に、メインスクリーンにおいて、すでにサブスクリーンに記録されている位置に重複してダイヤモンドのシンボルを停止表示した場合は、サブスクリーンではそのままダイヤモンドのシンボルを表示しつづける。実施の形態 1 では、図 11 は、表示領域 70～78 に、メインスクリーンで停止表示されたダイヤモンドのシンボル 81 の位置履歴が表示されている状態を示している。

【0061】

これにより、一回の遊技によって成立する直接的な入賞だけでなく、ダイヤモンドのシンボルが停止表示された位置履歴に基づいて成立する入賞についても、プレイヤーに興味をもたせることができる。相乗的に一回ごとの遊技についても、プレイヤーの興味を掻き立てることができる。そして、それぞれの遊技につい

て相乗的に遊技性を高め、さらにプレイヤーの興味を掻き立てることができる。また、ダイヤモンドのシンボルの位置履歴が明確に表示され、プレイヤーは、表示部に表示されてきたダイヤモンドのシンボルの位置履歴を常時把握することができ、遊技の状態を容易に理解できる。入賞の期待できる表示領域に注目しやすくなり、そこにダイヤモンドのシンボルが停止表示されることに期待感を抱きやすくなる。このように、従属表示部の表示によりプレイヤーの興味をさらに掻き立てることができる。

【0062】

次に、図6において、フィーチャー遊技中のシンボルの変動表示から停止表示までの遊技の残り回数を判定する（ステップ21）。残っている場合には、ステップS15へ移行し、さらにメインスクリーン7およびサブスクリーン8において、リールが回転し、シンボルを変動表示する。フィーチャー遊技の回数が残っていない場合は、サブスクリーン上に貯留されたダイヤモンドのシンボルが一定の配列を構成しているかについて、入賞の成立が判定される（ステップS22）。実施の形態1では、多角形状に構成され、ダイヤモンドのシンボルの位置履歴が表示された複数の従属表示領域が、多角形状における辺を介して相互に隣接した場合に入賞が成立する。

【0063】

これにより、ダイヤモンドのシンボルの位置履歴の隣接の形態を多様化することができ、プレイヤーはさらに興味を掻き立てられる。また、プレイヤーはダイヤモンドのシンボルの位置履歴が表示された従属表示領域の配列を認識しやすくなり、ダイヤモンドのシンボルの位置履歴に基づく遊技に対する興味がさらに掻き立てられる。また、プレイヤーは、プレイヤーにとって有利となり得る状態が提供される構成を認識しやすくなり、ダイヤモンドのシンボルの位置履歴に基づいて入賞する本遊技に対する興味がさらに掻き立てられる。

【0064】

複数種類の特定シンボルの組み合わせにより一定の配列が構成されたときに、フィーチャー遊技における入賞が成立するように条件付けてもよい。これにより、さらにフィーチャー遊技に多様性を持たせることができ、プレイヤーの興味を

さらに掻き立てることができる。

【0065】

ステップS 2 2において入賞があれば、メダル数の配当を行い、その配当値に対応してBONUS WONメータ8 2に配当値を加算する（ステップS 2 3）。これにより、この位置履歴に基づく遊技がプレイヤーにとって、大きな価値を有するようになり、この位置履歴に基づく遊技についてのプレイヤーの興味を掻き立たせ、その期待感を高めることができる。

【0066】

この場合、ダイヤモンドのシンボルの位置履歴が表示された従属表示領域の連結個数により、異なる配当値にすることができる。例えば、3個連結なら10枚、4個連結なら20枚等の配当値をとるように設定することができる。これにより、プレイヤーは、さらに興味を掻き立てられる。なお、実施の形態1では配当を行うが、その他、通常の遊技で入賞する確立が高くなる等のプレイヤーにとって有利となり得る状態を提供してもよい。ステップS 2 3において、BONUS WONメータ8 2の合計値をWONメータ6 5に加算し、フィーチャー遊技の終了処理を行って（ステップS 2 4）、図4に示すステップS 2 5の待機状態へと移行する（ステップS 2 5）。

【0067】

一方、図4に示すステップS 1 1において、フィーチャー入賞について入賞していなければ、その通常の遊技は終了し、待機状態に移行する（ステップS 2 5）。

【0068】

少なくとも一度通常の遊技がなされ、遊技のアイドル状態に移行したとき、プレイヤーがスタートボタンを入力すれば（ステップS 2 6）、WONメータ6 5の貯蓄メダル数をクレジット6 6に加算し（ステップS 2 7）、次の遊技を開始する（ステップS 2 8）。一方、ステップS 2 5における遊技アイドル状態において、プレイヤーがTAKE WINボタンを入力すれば（ステップS 2 9）、WONメータ6 5の貯蓄メダル数をクレジット6 6に加算し（ステップS 3 0）、遊技アイドル状態に移行する（ステップS 3 1）。また、一方、ステップS 2

5における遊技アイドル状態においてプレイヤーが精算ボタンを入力すれば（ステップS32）、WONメータ65の貯蓄メダル数をクレジット66に加算し（ステップS33）、クレジットの数だけメダルが払いもどされ（ステップS34）、遊技アイドル状態に移行する（ステップS35）。

【0069】

また、一方、ステップS25における遊技アイドル状態において、プレイヤーがダブルアップボタンを入力すれば（ステップS36）、図7に示すように、ダブルアップ遊技の待機状態に移行する（ステップS37）。この待機状態において、プレイヤーに対して、ダブルアップ遊技に挑戦するか否かを選択させる表示を行い、プレイヤーがダブルアップ遊技に挑戦することを選択したかどうかを判断する（ステップS38）。ダブルアップ遊技に挑戦しない場合には、プレイヤーはTAKE WINボタンを入力する（ステップS39）。遊技機1は、WONメータの貯蓄メダル数をクレジットに加算し（ステップS40）、遊技アイドル状態へ移行する（ステップS41）。

【0070】

一方、ステップS38においてダブルアップ遊技に挑戦する場合には、プレイヤーはBLACK OR RED等の複数のダブルアップ遊技の中から特定の遊技を選択して、選択ボタンを入力する（ステップS42）。そして、遊技機1は入賞を判定する（ステップS43）。入賞しなかった場合は、残りクレジットの有無を判定する（S44）。残りクレジットが無い場合には、遊技アイドル状態に移行し（ステップ45）、ある場合には遊技アイドル状態へ移行する（ステップS48）。一方、ステップS43の入賞判定において、入賞した場合には、入賞回数を判定する（ステップS46）。入賞回数が4回以下であれば、ステップS38へリターンし、入賞回数が5回であれば、WONメータの貯蓄メダル数をクレジットに加算し（ステップS47）、遊技アイドル状態へ移行する（ステップS48）。

【0071】

以上のように、実施の形態1に係る遊技機によれば、メインスクリーンの表示履歴をサブスクリーンにおいて利用することによって、プレイヤーの興味を掻き

立て、さらにプレイヤーの期待感を高めることができるので、フィーチャー遊技に対するプレイヤーの期待感を高めることが可能となる。

【0072】

(実施の形態2)

上記の実施の形態1では、メインスクリーン7とサブスクリーン8が一对一に対応する手法を用いたが、実施の形態2では、フィーチャー遊技において、ネットワークを介して共有表示部としての共有サブスクリーン100にダイヤモンドのシンボルの位置履歴を表示するシステムを用いる。

【0073】

図12は、複数の遊技機SL1～SLnがサブスクリーンとして共有する共有サブスクリーン100が設けられており、それらの間で、通信ネットワークを介してデータを送受信することが可能とするシステムの構成を示す図である。図12に示すように、これらの複数の遊技機SL1～SLnは、それぞれのネットワークケーブル98および管理装置99を介して共有サブスクリーン100に接続されている。遊技機SL1～SLnは、それらのダイヤモンドのシンボルの位置履歴を読み取って、管理装置99へ出力する。管理装置99は、入力された各遊技機のデータの記録および管理を行う。

【0074】

実施の形態2においては、例えば、プレイヤーP1の遊技機SL1がフィーチャー遊技に移行し、そのフィーチャー遊技が行われた結果、遊技機SL1のメインスクリーンにダイヤモンドのシンボルが表示されると、その位置履歴が共有サブスクリーン100に表示される。そして、共有サブスクリーン100で、ダイヤモンドのシンボルの位置履歴が一定の関係を構成せず入賞しなかったときは、その位置履歴はそのまま共有サブスクリーン100上に表示されたまま残される。その後別のプレイヤーP2がフィーチャー遊技において共有サブスクリーン100上でダイヤモンドのシンボルの位置が一定の関係を構成して、入賞したときは、その入賞による配当値のすべてをプレイヤーP2が獲得する。いわゆるジャックポットの配当である。そして、一度入賞があったときは共有サブスクリーン100の位置履歴がリセットされる。

【 0 0 7 5 】

以上のように、実施の形態 2 に係る遊技機によれば、ネットワークを利用することにより、他のプレイヤーの残した位置履歴に基づいた配当を得られるため、プレイヤーの興味をさらに掻き立たせ、その期待感を高めることができる。また、各遊技機において遊技する各プレイヤーは、累積したダイヤモンドのシンボルの位置履歴を共有サブスクリーンを通じ把握することができるため、プレイヤーの次のフィーチャー遊技への期待感を高めることができる。

【 0 0 7 6 】

以上のような本発明の特徴的な動作は、コンピュータに制御プログラムを実行させることにより行われる。すなわち、この制御プログラムは、複数の表示領域を有し、遊技開始にともない前記各表示領域で停止表示状態にあった複数種類のシンボルを種々のシンボルに絶えず変化させて変動表示し、前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止表示する表示部をその構成に含む遊技機を制御するための遊技プログラムであって、該遊技プログラムをロードされたコンピュータが、遊技開始条件の成立にともない前記表示部の前記各表示領域で停止表示状態にあった前記複数種類のシンボルを種々のシンボルに絶えず変化させて表示する変動表示処理、該変動表示状態にあるシンボルを前記各表示領域で再び停止する停止表示処理、前記変動表示と停止表示の繰り返しを通じて、前記表示部におけるいずれかの表示領域に特定のシンボルが停止表示されるとき、その都度前記特定のシンボルが停止表示された表示領域の前記表示部における位置情報を記録する情報記録処理、該記録された位置情報に基づく前記特定のシンボルの位置履歴が一定の関係を構成しているかどうかを判定する判定処理、を含む一連の処理を実行すべくコンピュータ読取り可能に構成されたことを特徴としている。

【 0 0 7 7 】

上記のように、特定のシンボルが停止表示された場合、その特定のシンボルが停止表示された表示領域の位置情報が記録される。この位置情報の記録は、シンボルの変動表示と停止表示の繰り返しを通じて累積される。そして、記録された位置情報に基づいて累積される特定のシンボルの位置履歴が一定の関係を構成し

ているかどうか判断される。すなわち、直接的なシンボルの変動表示および停止表示によって決まる位置情報から入賞が成立する遊技と、一連のシンボルの変動表示と停止表示の繰り返しを通じて、蓄積される特定のシンボルの位置履歴から入賞が成立する遊技の二つの相互に関連付けられた遊技が成立する。

【0078】

これにより、プレイヤーは、シンボルが変動表示され後停止表示される一回の動作によって成立する直接的な入賞だけでなく、一連の動作において記録される特定のシンボルの位置履歴に基づいて成立する入賞についても、興味をもつことになる。さらにプレイヤーは、相乗的に一回ごとのシンボルの変動表示と停止表示の動作についても、興味が掻き立てられることになる。例えば、次の停止表示の際に特定のシンボルが一定の表示領域に停止表示されるとその位置履歴に基づく入賞が成立する場合には、その表示領域に注目し、そこに特定のシンボルが停止表示されることに期待感を抱く。これにより、それぞれの遊技について相乗的に遊技性を高め、さらにプレイヤーの興味が掻き立てることができる。

【0079】

また、本発明の遊技プログラムは、前記記録された位置情報に基づく前記特定のシンボルの位置履歴を、前記表示部と異なる位置に設けられた従属表示部の、前記各表示領域と配置関係において一対一に対応する複数の従属表示領域に表示する従属表示処理を、前記コンピュータがさらに実行すべく構成されたことを特徴としている。

【0080】

上記のように、表示部の各表示領域と配置関係において一対一に対応する複数の従属表示領域を有する従属表示部が備えられた遊技機では、その従属表示領域には、記録された位置情報に基づく特定のシンボルの位置履歴は、特定のシンボルが停止表示された表示領域の表示に対応して表示される。

【0081】

本プログラムにより、特定のシンボルの位置履歴が明確に表示され、プレイヤーは、表示部に表示されてきた特定のシンボルの位置履歴を常時把握することができ、遊技の状態を容易に理解できる。また、例えば、次の停止表示の際に特定

のシンボルが一定の表示領域に停止表示されるとその位置履歴に基づく入賞が成立する場合には、その表示領域に注目しやすくなり、そこに特定のシンボルが停止表示されることに期待感を抱きやすくなる。このように、従属表示部の表示によりプレイヤーの興味をさらに掻き立てることができる。

【0082】

なお、以上説明したプログラムは、CD-ROMやDVD等の記録媒体に記録された状態で入手することができる。また、このようなプログラムは、ネットワークを構成する公衆電話回線、専用電話回線、ケーブルテレビ回線、無線通信回線等により構成される通信網等の伝達媒体を介して、送信装置であるコンピュータにより送信された信号を受信することで入手することもできる。この信号は、プログラムを含む所定の搬送波に具現化されたコンピュータデータ信号である。この送信の際、伝達媒体中には上記プログラムを構成するすべてのデータが、一時に伝送媒体上に存在している必要はない。また、上記コンピュータからプログラムを送信する送信方法には、プログラムを構成するデータを連続的に送信する場合も、断続的に送信する場合も含まれる。

【0083】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明の遊技機は、複数の表示領域を有し、遊技開始とともに前記各表示領域で停止表示状態にあった複数種類のシンボルを種々のシンボルに絶えず変化させて変動表示し、前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止表示する表示部をその構成に含み、前記変動表示と停止表示の繰り返しを通じて、前記表示部におけるいずれかの表示領域に特定のシンボルが停止表示されるとき、その都度前記特定のシンボルが停止表示された表示領域の前記表示部における位置情報を記録する記録部と、前記記録された位置情報に基づく前記特定のシンボルの位置履歴が一定の関係を構成しているかどうかを判定する判定部とを備えるシンボルの変動表示と停止表示の繰り返しを通じて、特定のシンボルが停止表示された表示領域の位置情報を記録する記録部と、記録された位置情報に基づく前記特定のシンボルの位置履歴が一定の関係を構成しているかどうかを判定する判定部とを備えることを特徴としている。

【 0 0 8 4 】

このように、本発明では、特定のシンボルが停止表示された場合、その特定のシンボルが停止表示された表示領域の位置情報が記録される。この位置情報の記録は、シンボルの変動表示と停止表示の繰り返しを通じて累積される。そして、記録された位置情報に基づいて累積される特定のシンボルの位置履歴が一定の関係を構成しているかどうか判断される。すなわち、直接的なシンボルの変動表示および停止表示によって決まる位置情報から入賞が成立する遊技と、一連のシンボルの変動表示と停止表示の繰り返しを通じて、累積される特定のシンボルの停止表示の位置履歴から入賞が成立する遊技の二つの相互に関連付けられた遊技が成立する。

【 0 0 8 5 】

これにより、プレイヤーは、シンボルが変動表示された後停止表示されるまでの一回の遊技によって成立する直接的な入賞だけでなく、一連の遊技において記録される特定のシンボルが停止表示された位置履歴に基づいて成立する入賞についても、興味をもつことになる。さらにプレイヤーは、相乗的に一回ごとのシンボルの変動表示から停止表示までの遊技についても、興味が掻き立てられることになる。例えば、次の停止表示の際に特定のシンボルが一定の表示領域に停止表示されるとその位置履歴に基づく入賞が成立する場合には、その表示領域に注目し、そこに特定のシンボルが停止表示されることに期待感を抱く。これにより、それぞれの遊技について相乗的に遊技性を高め、さらにプレイヤーの興味が掻き立てることができる。

【図面の簡単な説明】**【図 1】**

実施の形態 1 に係る遊技機の外観を示す斜視図である。

【図 2】

実施の形態 1 に係る遊技機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 3】

実施の形態 1 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 4】

実施の形態 1 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 5】

実施の形態 1 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 6】

実施の形態 1 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 7】

実施の形態 1 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 8】

表示部の表示例を示す図である。

【図 9】

表示部の表示例を示す図である。

【図 1 0】

従属表示部の表示例を示す図である。

【図 1 1】

従属表示部の表示例を示す図である。

【図 1 2】

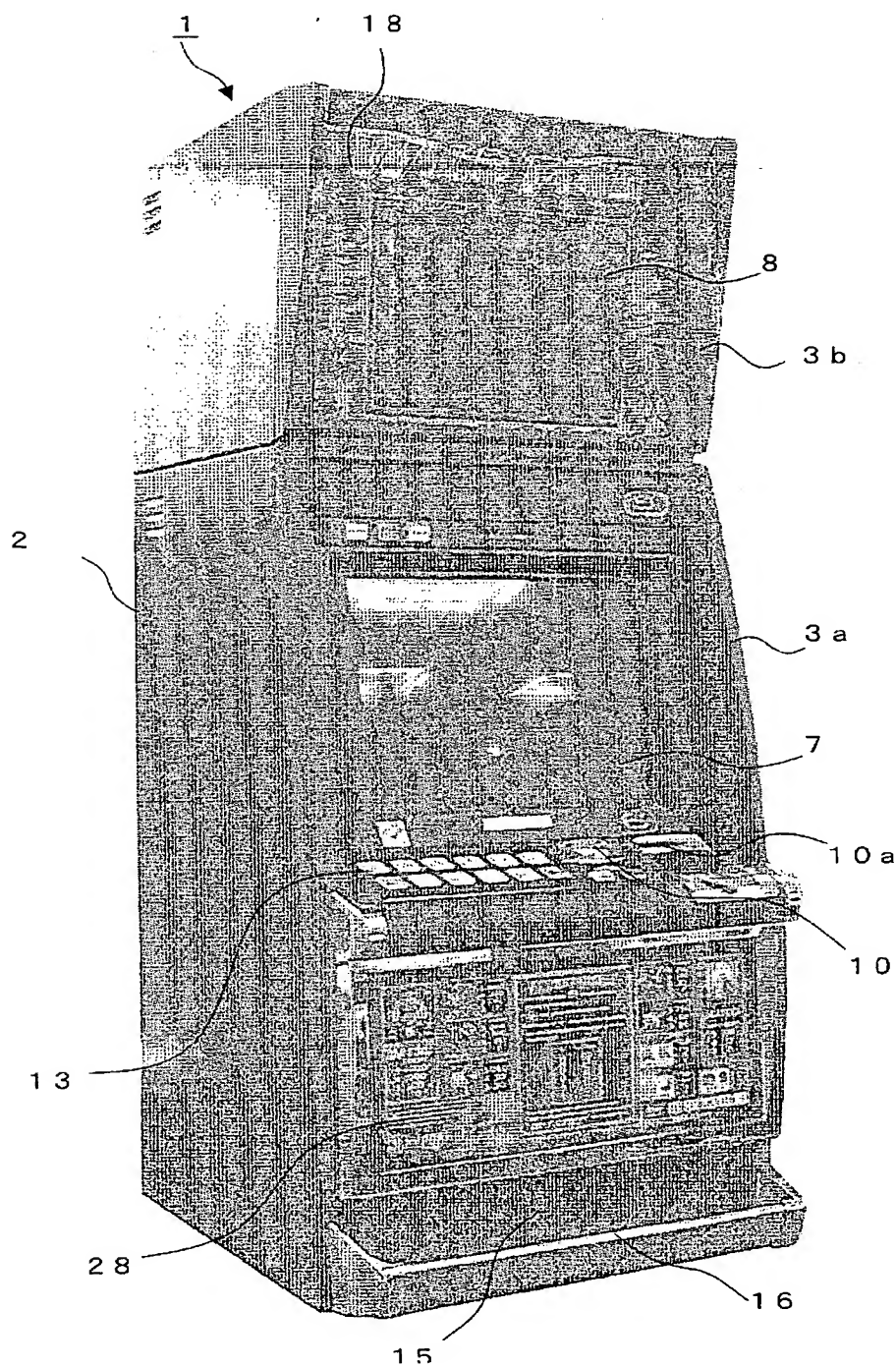
実施の形態 2 に係る遊技システムのネットワークの構成を示す図である。

【符号の説明】

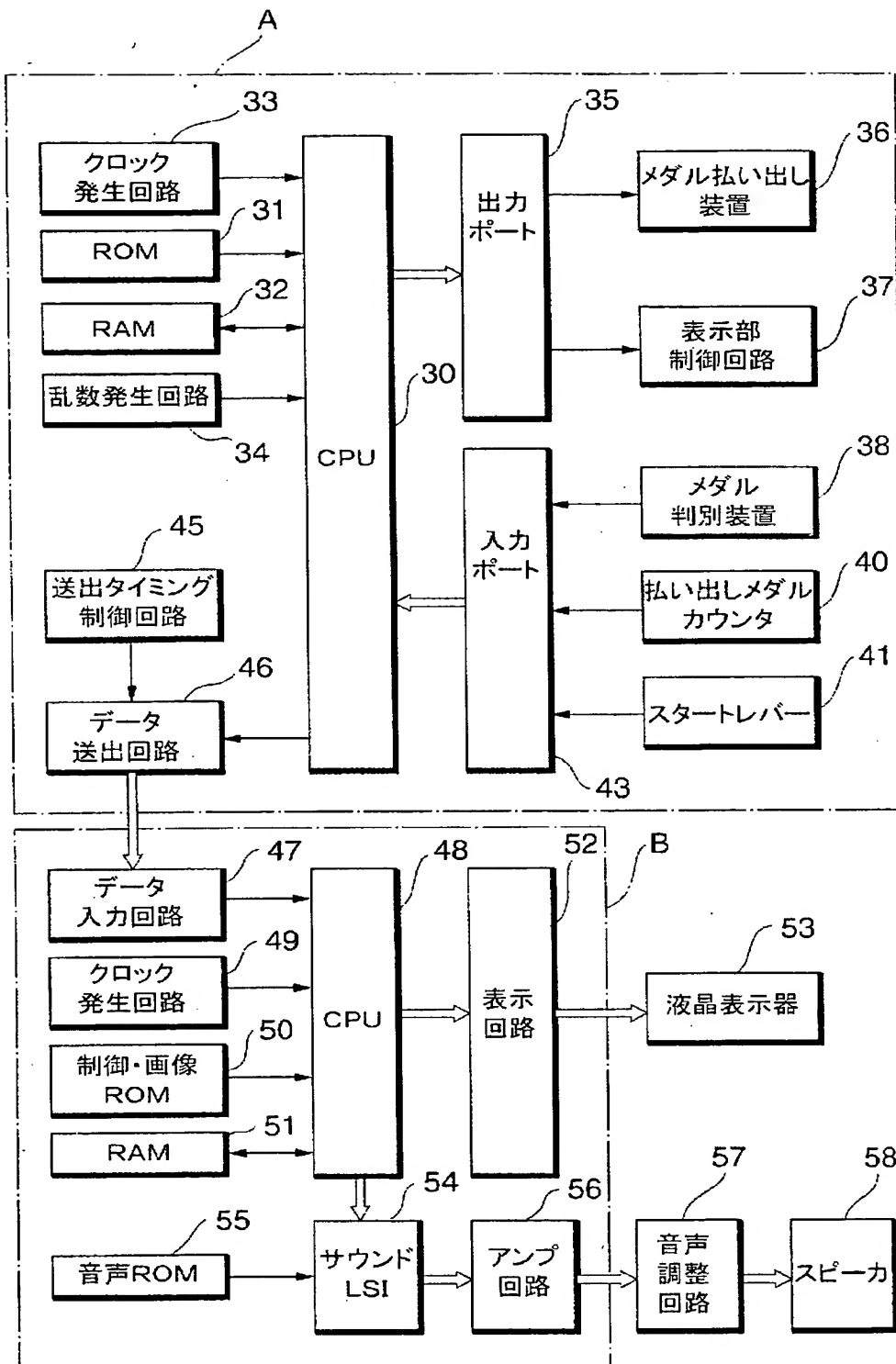
1...遊技機、2...筐体、3 a...前面下部パネル、3 b...前面上部パネル、
7...メインスクリーン、8...サブスクリーン、1 3...コントロールパネル、3
0...CPU、3 1...ROM、3 2...RAM、8 0...トリガーシンボル、8 1
...ボーナスシンボル、9 1...第 1 リール、9 2...第 2 リール、9 3...第 3 リ
ール、9 4...第 4 リール、9 5...第 5 リール、P n...プレイヤー、S L n...
遊技機、8 3...管理装置、1 0 0...共有サブスクリーン

【書類名】 図面

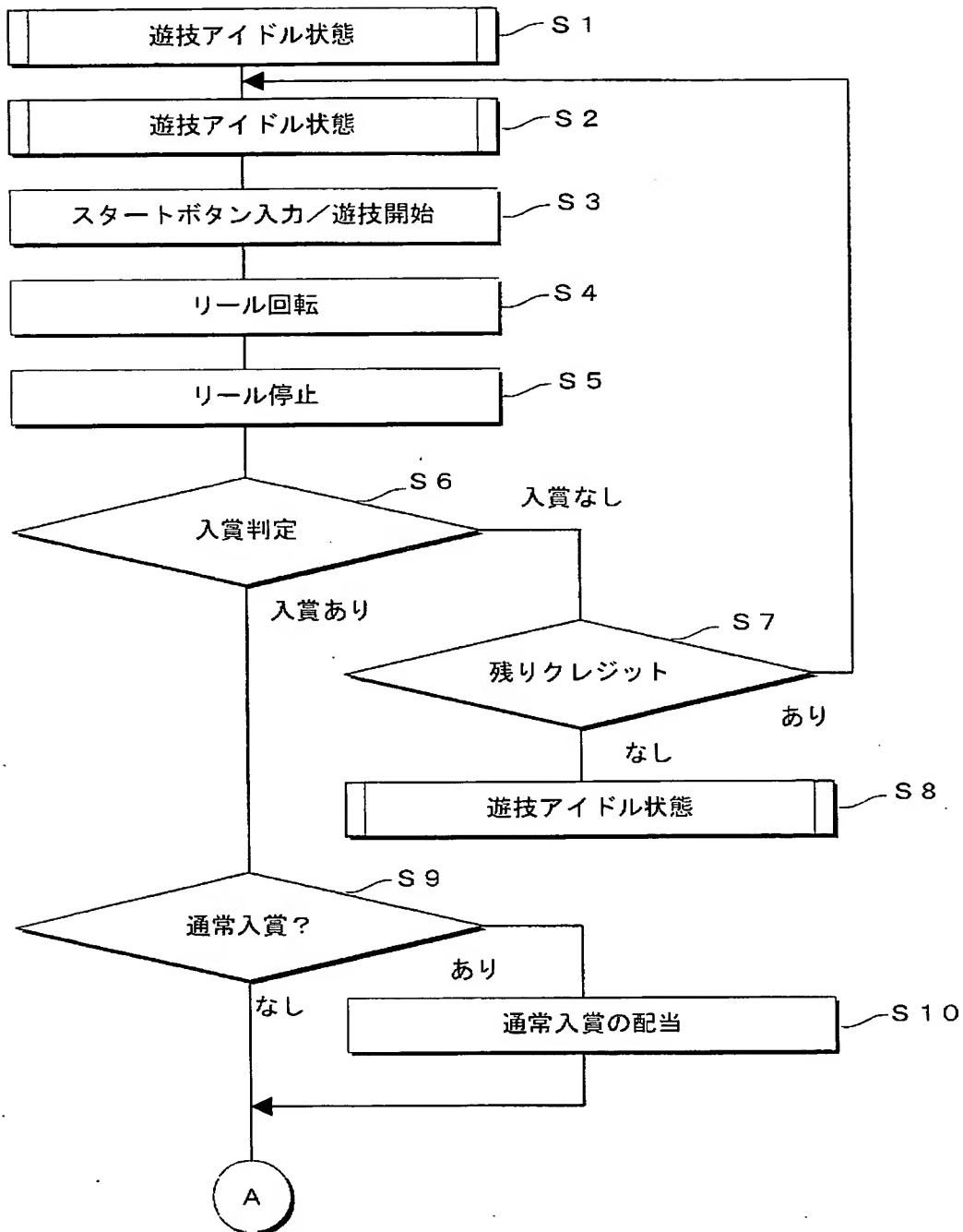
【図1】



【図 2】

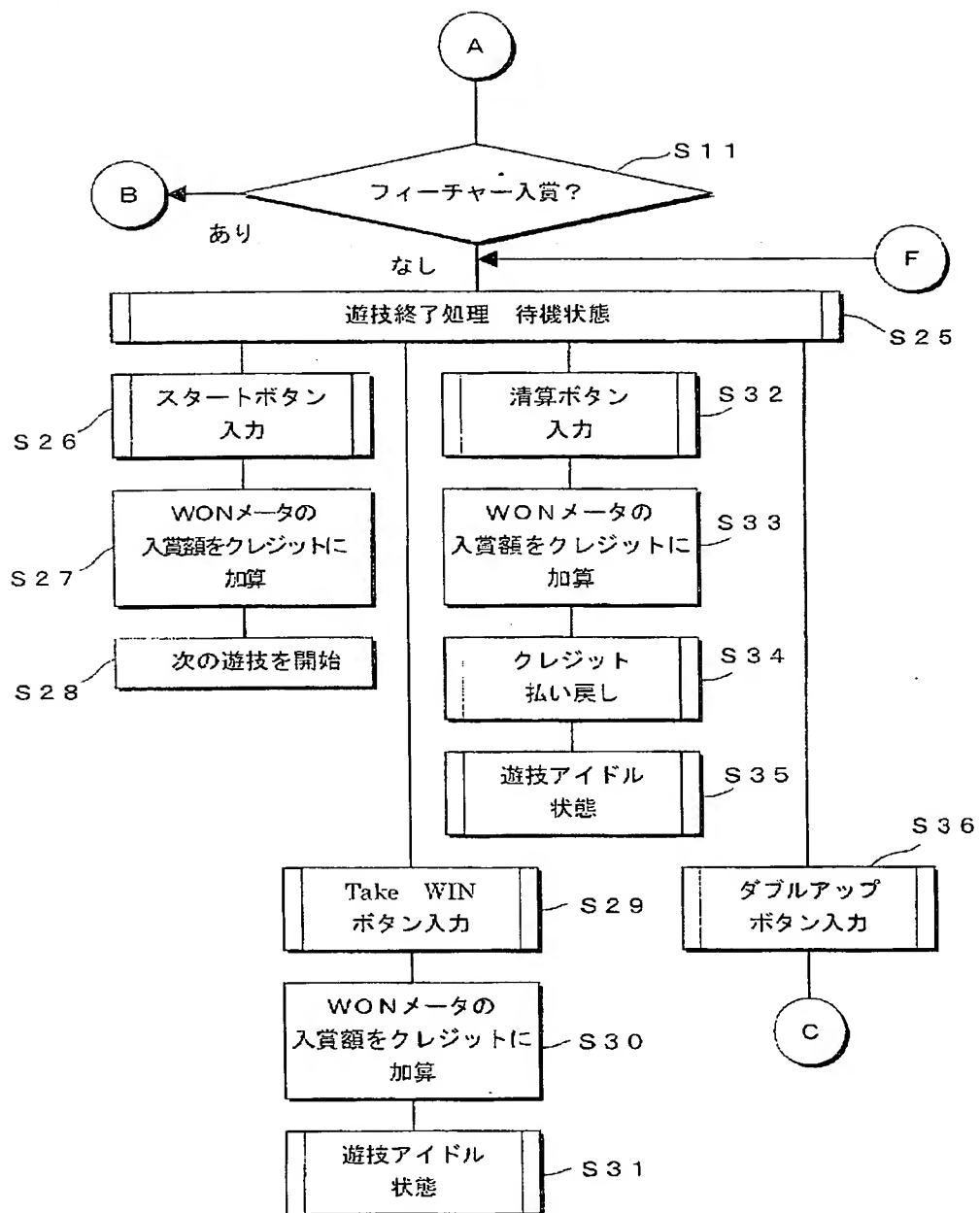


【図 3】

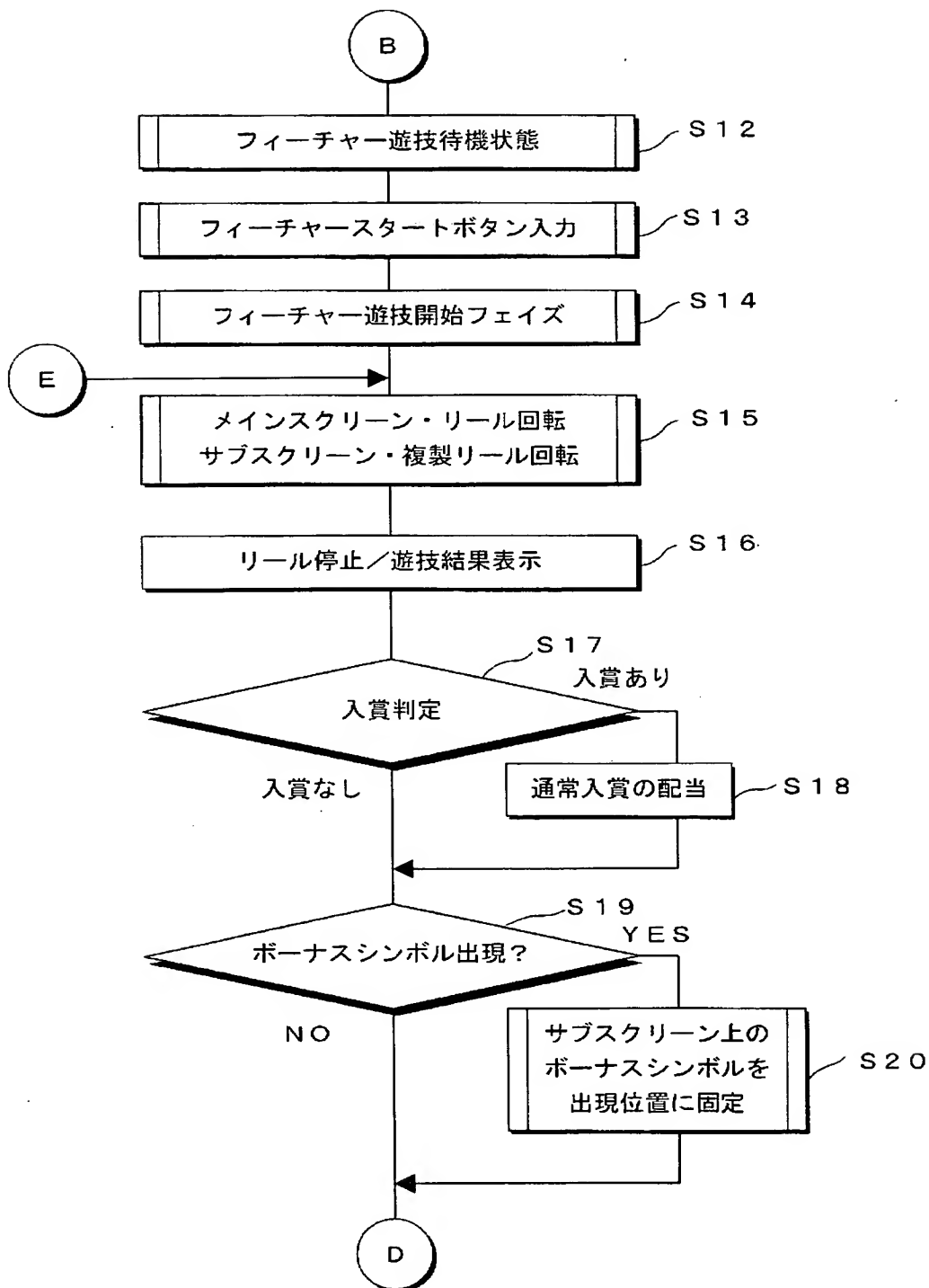


【図 4】

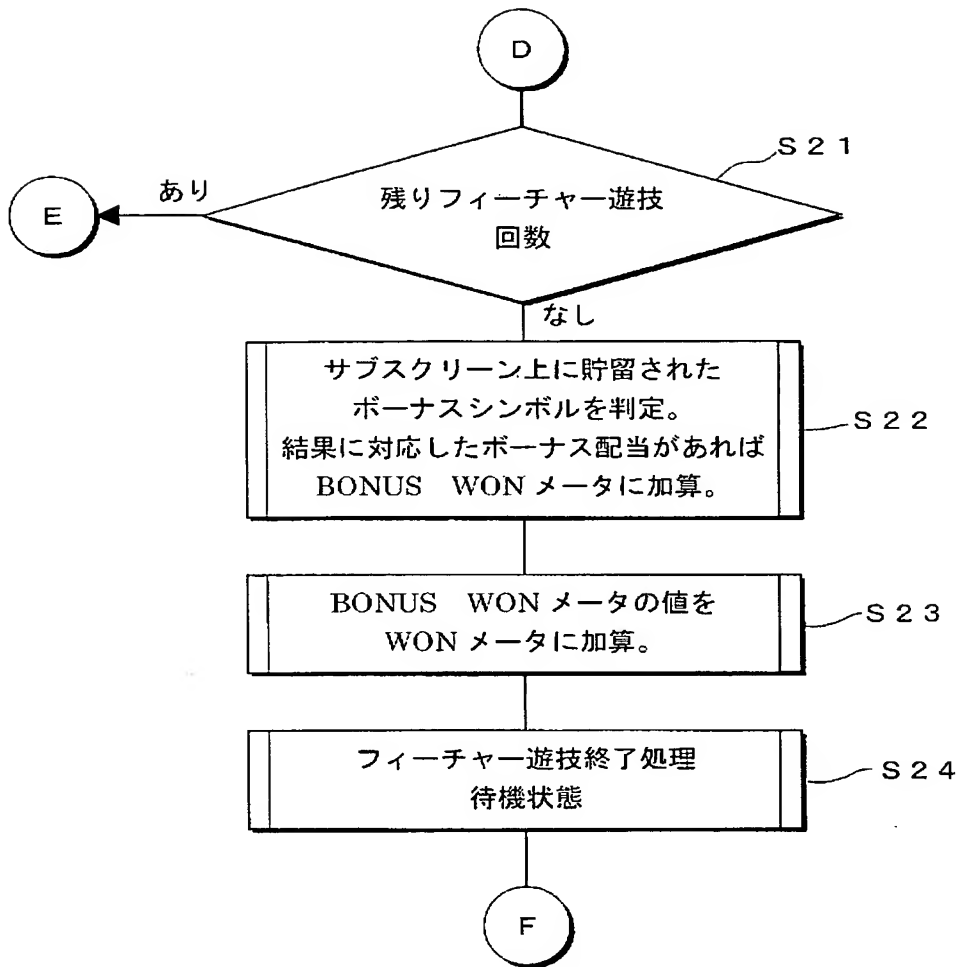
【図 4】



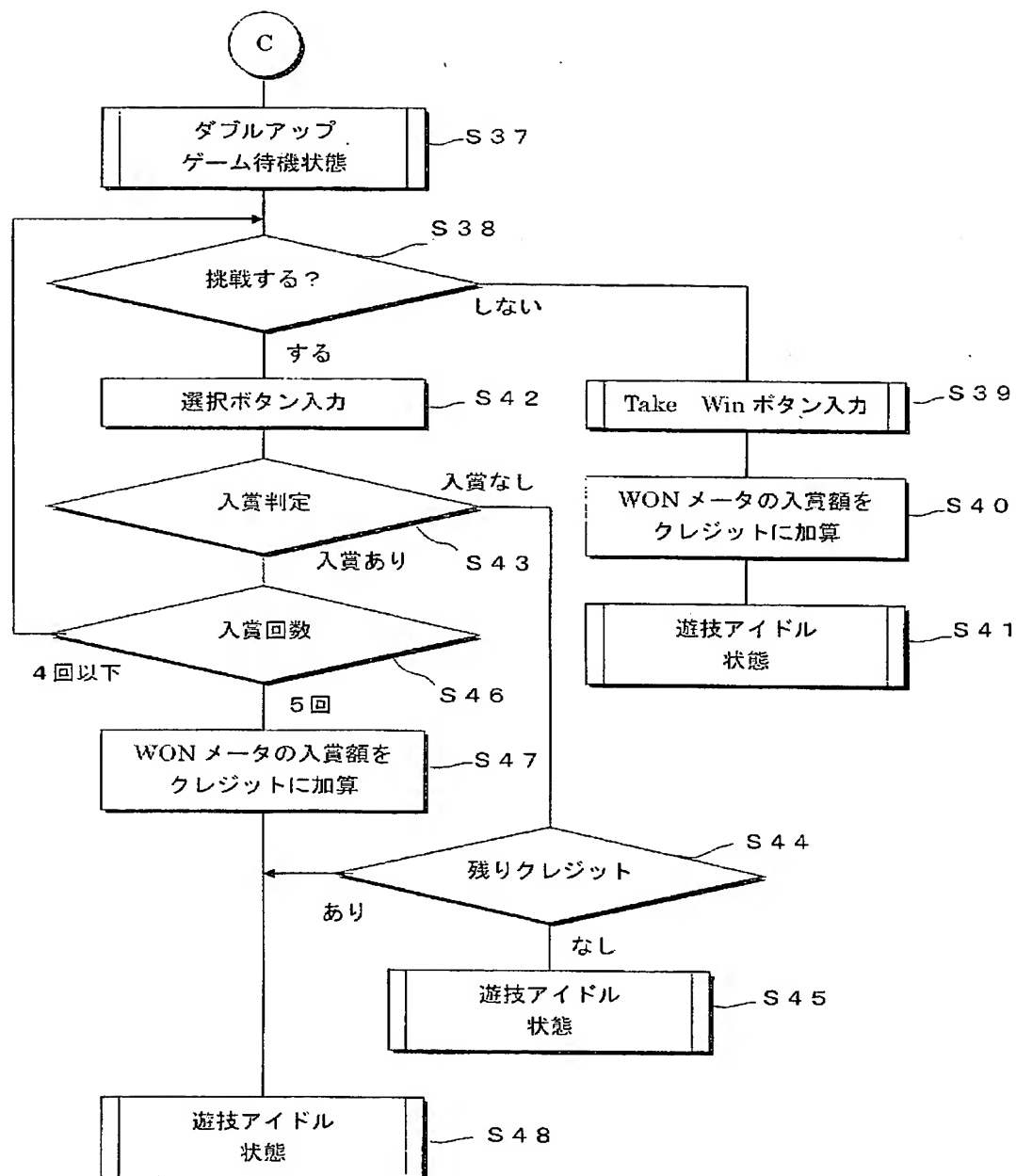
【図 5】



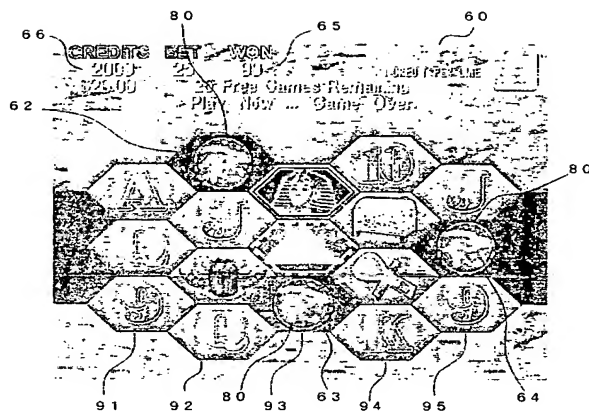
【図 6】



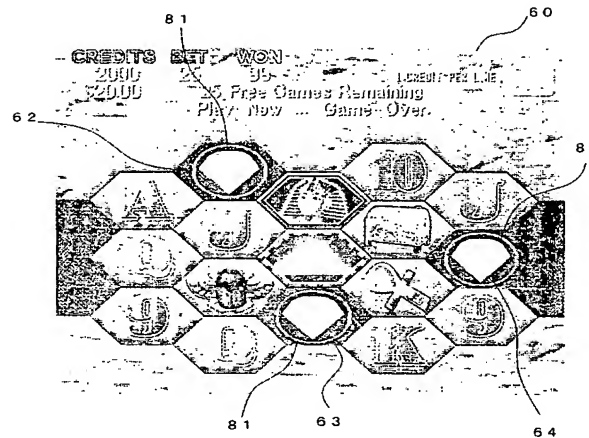
【図 7】



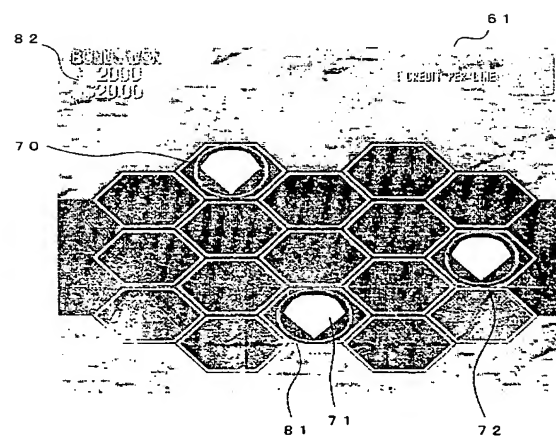
【図 8】



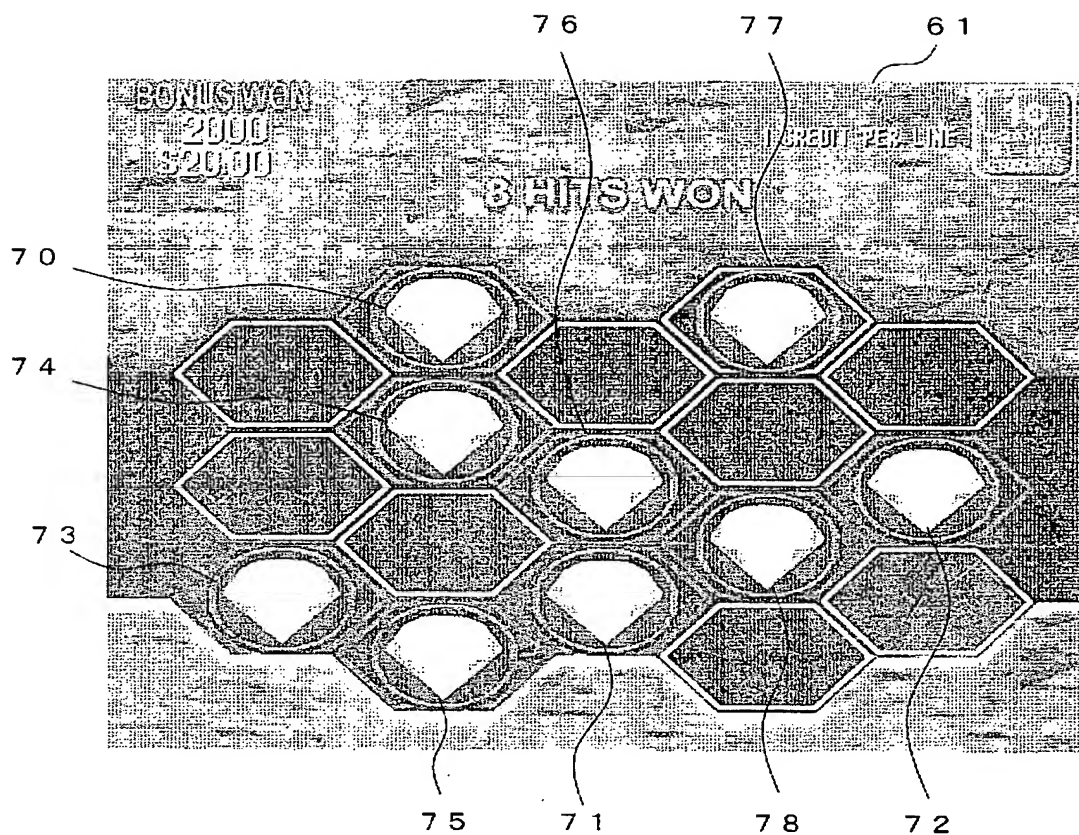
【図 9】



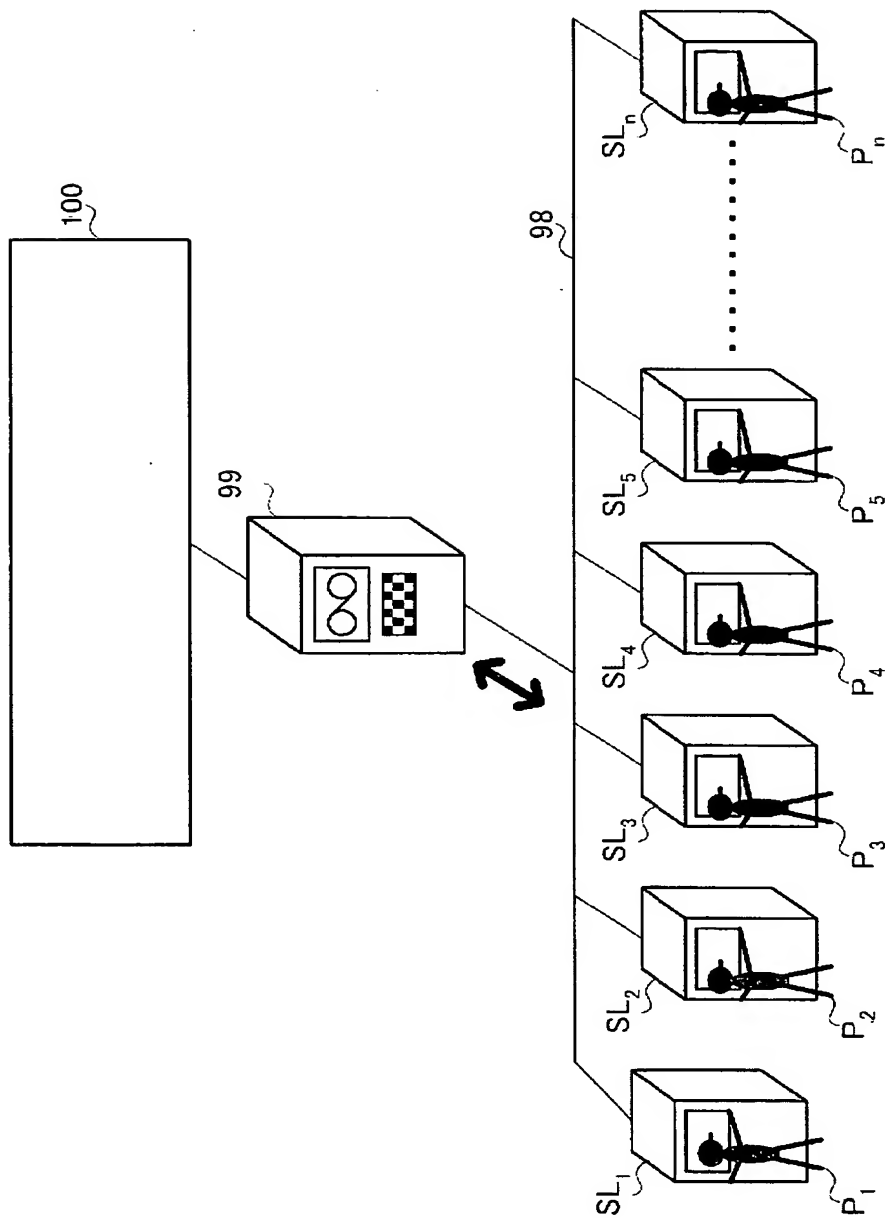
【図 10】



【図 11】



【図 12】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 メインスクリーンの表示履歴をサブスクリーンにおいて利用することによって、プレイヤーの興味を掻き立て、さらにプレイヤーの期待感を高めること。

【解決手段】 シンボルの変動表示と停止表示の繰り返しを通じて、特定のシンボルが停止表示された表示領域の位置情報を記録し、その記録された位置情報に基づく特定のシンボルの位置履歴が一定の関係を構成しているかどうかを判定する。これにより、直接的なシンボルの変動表示および停止表示によって決まる位置情報から入賞が成立する遊技と、一連のシンボルの変動表示と停止表示の繰り返しを通じて、累積される特定のシンボルの停止表示の位置履歴から入賞が成立する遊技の二つの相互に関連付けられた遊技が成立する。

【選択図】 図 5

特願 2 0 0 2 - 3 6 4 1 8 0

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[0 0 0 1 0 5 6 3 7]

1. 変更年月日

2 0 0 2 年 8 月 2 6 日

[変更理由]

住所変更

住 所

東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号

氏 名

コナミ株式会社